ビーストバインド・トリニティ

BEASTBIND TRINITY

キャラクターシート

ユーレイ少女

キャラクター名 人の名	
魔の名	
プレイヤー名	使用経験点

年齢		性別	
外見的特徴			
種族			
カヴァー			

スタイル	サポーター	
ブラッド(ルーツ)	プライマリ スピリット(幽霊)	セカンダリ ハーミット(マジシャン)

基本能力値

	【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
元値	4	4	8	6	5
能力値ボーナス	2	2	4	3	2
アーマー値	5	5	7	6	5

戦闘能力値

	【白兵値】	【射撃値】	【回避値】	【行動値】
元値	5	6	5	13
修正値	5	6	5	9

【FP】

36

ライフパス

出自	
邂逅	
エゴ	
変異	

絆／エゴ

種類	名称	関係

初期人間性

57

アーツ

名称	種別	LV	タイミング	判定値	対象	射程	コスト	効果	参照
魔獣化	自動	1	マイナー	自動成功	自身	なし	2	魔獣の姿となり、データを() 内に変更	P170
アレナ展開	自動	1	メジャー	自動成功	場面	シーン	0	アンノウンマンをエキストラ化	P170
サポートフォーム	自動、魔獣	1	常時	自動成功	自身	なし	0	《魔獣化》をイニシアチブにも使用可能	P108
絆の救済者	自動、回復	1	効果参照	自動成功	単体	シーン	愛	真の死を回避し、【FP】完全回復。シナリオ1回	P108
ワンモアチャンス	自動	1	判定の直後	自動成功	単体	シーン	2	判定振り直し。ラウンド1回	P108
幽体	自動、魔獣	1	常時	自動成功	自身	なし	2	《魔獣化》中、飛行状態になり【肉体】【技術】ダメージ−5	P131
呪文詠唱	自動、魔法	1	マイナー	自動成功	自身	なし	2	「種別：魔法」の命中判定+2、ダメージ+4	P156
フォローアシスト	なし	1	判定の直前	自動成功	単体	シーン	2	判定の達成値+3。自身不可。ラウンド1回	P109
群霊襲撃	攻撃、魔法	1	メジャー	【感情】	単体	シーン	3	【感情】8+1D6の特殊攻撃。加えて放心	P131
すり抜け	魔獣	1	判定の直前	自動成功	自身	なし	1	ドッジまたは情報収集を【感情】で行なう	P131
ポルターガイスト	防御、魔法	1	ダメージR直後	自動成功	単体	シーン	2	ダメージ−8。ラウンド1回	P131
呪圏拡大	なし	1	効果参照	自動成功	自身	なし	2	「種別：魔法」のアーツを「対象：範囲」に	P156

装備品

名称	種別	判定値	攻撃力	ドッジ	ガード値	アーマー値	行動値	射程	備考	参照
バーンフレイム	武器(射撃/魔法)	6	【感情】12+1D6		6		−2	遠隔	クラード、「種別：軍団」にダメージ+5	P175
フォースフィールド	武器(白兵/魔法)	5	【感情】11+1D6		7		−2	至近	【感情】属性にガード値+5	P175
制服	防具			0		3	0		呪衣相当	P176
合計				0		3	−4			

一般アイテム

名称	効果	参照	名称	効果	参照
通信機器	通信ができる	P181			
情報コネクション	情報収集判定+2。使い捨て	P181			
治癒薬	マイナー、バッドステータスひとつ回復。使い捨て	P181			

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2010 Jun'ichi Inoue,Kou Shigenobu / FarEast Amusement Research Co.,Ltd.